# 太平洋の嵐2
# シナリオ集

**第1弾**

THE PACIFIC WAR

**ゲームマニュアル**



GAM

# 第壱章　はじめに

## 1.製品構成

“太平洋の嵐２（シナリオ集第一弾）”のパッケージの中には、以下のものが入っています。はじめに確認してください。

●作戦指令書（ゲームマニュアル）　1冊
●フロッピーディスク　2枚

ユーザー登録ハガキは“作戦指令書”の最後の頁に付いています。

## 2.動作環境

このソフトは以下の機種／環境で動作します。

■パソコン本体

NEC　PC-9801RA以降
PC-9821シリーズ
PC-9801NOTE対応

EPSON　PC-386/486/586シリーズ
NOTE/BOOK対応

※CPUが80386以上のマシンでないと動作いたしません。
推奨CPUは80486/33MHz以上です。
NOTEタイプについては、カラー表示（１６色表示）可能な機種のみ対応。

■ハードディスク

空き容量が８ＭＢ以上あるハードディスクが必要です。

■ＯＳ

ＭＳ－ＤＯＳver５.０以降のＯＳが必要です。

■マウス

本製品は、バスマウス専用です。シリアルマウスでは動作いたしません。

■メモリ

１.６ＭＢ以上（推奨メモリ５.６ＭＢ以上）のＲＡＭが必要です。

■ディスプレイ

４００ラインアナログカラーＣＲＴまたは１６階調カラー液晶に対応しています。

■ＦＭ音源

ＦＭ音源ボードが接続してある場合は、ＢＧＭと効果音が楽しめます。

また、同一メディアの「太平洋の嵐２」本体がないと起動しません。

## 3. 本製品のハードディスクへのインストール

本製品を遊ばれる場合、フロッピーディスクに入っているファイルをハードディスクにコピーする作業が必要です。この作業をインストールといいます。

以下でインストール方法を説明しますのでインストールを実行する前に、この説明を全て読み終えて、理解してから実行してください。

1) 既に「太平洋の嵐２」をインストールしてあるパソコン本体及び周辺機器（ハードディスク、ディスプレイ）の電源を入れてください。

2) フロッピーディスクドライブにシナリオディスク１を入れ、現在のドライブをフロッピーディスクドライブにしてください。

3) ＭＳ－ＤＯＳのコマンドラインから

   C:>INSTSC　（※注 C:> はフロッピーディスクドライブの番号）

   と入力してください。

4) 画面の指示に従ってインストール作業を進めてください。

5) インストールプログラムが終了したらゲームの準備は全て完了です。

※このシナリオ集は既に「太平洋の嵐２」がお客様のハードディスクにインストールされている状態でなければインストールできません。また、「太平洋の嵐２」が２ヶ所以上のディレクトリにインストールされている場合は、お客様の希望するディレクトリにインストールできない場合があります。どちらか一方のディレクトリを消去していただくか、ＭＳ－ＤＯＳのＣＯＰＹコマンドで直接インストールを行なってください。

インストールを行っている際、既存のデータやプログラムなどが失われてしまう可能性があります。その際、当社では責任を負いかねますので、重要なデータなどは事前にバックアップを取っておかれることをお勧めします。

このマニュアルに記載されている方法以外のインストールの方法などによる誤動作や破損については、当社では一切の責任を負いません。

## 4. 新しいシナリオのプレイ方法

ハードディスクのインストールが終了し、本製品のシナリオをプレイする場合は以下の作業を行ってください。

1) 「太平洋の嵐２」本体のゲームの起動に従ってください。

2) ゲームが起動し、初期メニューが表示されたら【新シナリオ開始】を左クリックしてください。

3) 画面には【グランドキャンペーン】の他に本製品収録のシナリオ３本が表示されます。プレイしたいシナリオにカーソルを合わせて左クリックしてください。これでシナリオ選択は終了です。

# 第弐章　シナリオの説明

## 1. シナリオの概要

**1) シナリオ**

本製品には、以下の３種類のシナリオがあります。

**●ボックスフォーメーション**

**●絶対国防圏**

**●帝都防空戦**

**2) 各項目説明**

次の項で説明される各項目について説明します。

**●シナリオ解説**

シナリオの背景について簡単に説明します。

**●ターン数**

シナリオの開始ターン数と終了ターン数です。

**●勝敗限界根拠地数**

各シナリオの勝敗判定の基準です。

勝敗限界根拠地数とは、シナリオが終了ターンに達した時の勝敗を判定する基準となります。ゲームの終了条件は各シナリオとも「太平洋の嵐２」本体付属の戦略要務令（P.10『第１章　基本事項の説明／3.ゲームの終了条件と勝利レベル』）で記載した通りですが、各シナリオが終了ターンまで続いた場合の勝敗は、この勝敗限界根拠地数を基準に判定されます。

# 2. 各シナリオの説明

## ボックスフォーメーション

真珠湾でアメリカの戦艦部隊をことごとく撃滅した山本司令長官の頭痛の種は撃ちもらした空母部隊であった。アメリカにとって日本軍に対する唯一のカードとなったこれら空母機動部隊の取った戦法は、日本軍の防備の薄い所を急襲し、すぐさま離脱するという一撃離脱戦法で、クェゼリン、ウェーク、マーカスなどを空襲し日本軍を悩ませたのである。そこで山本長官は米機動部隊を誘き出しこれを撃滅する作戦としてミッドウェイ島の攻略作戦を立案し、軍令部の同意を求めた。ところが軍令部ではオーストラリアを拠点とした米軍の反攻を懸念しており、作戦はフィージー、サモアを攻略することで米豪間を遮断すべしという方針であった。しかし、山本長官はミッドウェイ作戦が通らなければ職を辞するもやむなしとして強引にミッドウェイ作戦を決定させた。

そして山本長官の懸念は現実のものとなった。陸上機であるB－25ミッチェルを空母ホーネットの艦上から発進させ、日本本土を爆撃したドゥーリットル空襲である。さらには井上長官麾下の南洋部隊がポートモレスビーの攻略を目指したMO作戦も米機動部隊の進出により断念させられてしまう。

そして1942年5月20日、これ以上の米機動部隊の跳梁を阻止すべくミッドウェイ、アリューシャン攻略部隊に作戦名例が下達された。

太平洋戦争の天王山であるミッドウェイ作戦のシナリオです。米機動部隊を誘い出して撃滅するべく建てられた作戦でしたが、実際には連合艦隊の意図が南雲長官率いる第一機動部隊に伝わらず、主目的がミッドウェイなのか、敵空母部隊なのかがはっきりしないまま戦闘が行なわれ、それが度重なる兵装転換につながったのです。ミッドウェイ海戦の敗因としてはほかにも様々なことが上げられていますが、この海戦ほど様々な勝敗の分かれ目と言うものが集中した戦いは他にないでしょう。

シナリオはミッドウェイ海戦を題材としていますが勝利条件を目指す為に占領する根拠地としてはミッドウェイ島にこだわる必要はありません。アッツ、キスカ両島の占領とブイン、ガダルカナル、ルンガなどの南方の根拠地、大陸方面のシンゴウ等を占領するといいでしょう。もちろん他の根拠地を占領する作戦も可能です。

| | |
|---|---|
| シナリオ開始ターン………………………… | 第57ターン |
| シナリオ終了ターン………………………… | 第67ターン |
| 日本占領根拠地………………………… | 84個 |
| 勝敗限界根拠地………………………… | 90個 |

## 絶対国防圏

陸海空一体の激突戦であったソロモンの消耗戦により開戦当初より快進撃を続けていた日本軍は遂に力尽きた。日本軍はガダルカナルおよび東部ニューギニアからの転進を決定すると、不敗の体勢を築く為、ラバウル、カビエン等の根拠地を見捨て、サイパン、グアム、パラオなどの主要な島々に航空基地を建設した。これを「絶対国防圏」として防衛ラインを定め、長期戦の体勢を整えようとしたのである。もし、サイパン、グアムを失えば日本本土の工場が「超空の要塞」Ｂ－２９の爆撃圏内にはいってしまう為であった。一方海軍は、この「絶対国防圏」に敵機動部隊が侵攻してきたときに備え、「あ号作戦」という作戦を立案する。これは、敵機動部隊に対し基地航空隊が攻撃して敵空母を撃破し、航空機の発着を不可能にした後、タウイタウイに集結した新鋭装甲空母大鳳を中心とする機動部隊が出撃し敵の残存空母を壊滅させるという物であった。

しかし、「鉄の暴風」といわれた猛将ハルゼー率いるエセックス級空母を中心とした米機動部隊の侵攻速度は日本軍の想像を遥かに上回っていたのである。トラック、パラオ、ラバウルを次々と大空襲で無力化し、着実なペースでマリアナに迫っていたのであった。

「マリアナ沖の七面鳥狩り」として有名なマリアナ沖海戦のシナリオです。史実では、敵の侵攻方向をビアクなのかパラオなのか読み切れず、また再建途上の基地航空隊をブーゲンビル、ギルバート島に対する敵航空機の来航にぶつけて消耗したり、妙案の「アウトレンジ戦法」もレーダーによるＦ６Ｆヘルキャット戦闘機隊の待ち伏せと、ＶＴ信管を装着した広角砲弾の濃密な弾幕により全滅に近い損害を受けました。

ゲームでの太平洋方面ではサイパン、トラック、パラオの３地点の防御体勢を整えましょう。大陸はアキャブ、マンダレー、の戦力増強の為にシンガポール、サイゴンから援軍を送り込みましょう。ケイリン、ナンネイはショウヨウの部隊で占領し大陸打通作戦の完遂を目指しましょう。これには関東軍の援軍も必要とするかもしれません。

| | |
|---|---|
| **シナリオ開始ターン……………………** | **第３１０ターン** |
| **シナリオ終了ターン……………………** | **第３２９ターン** |
| **日本占領根拠地……………………** | **８４個** |
| **勝敗限界根拠地……………………** | **８４個** |

連合艦隊最後の作戦であるレイテ海戦での敗北により、連合艦隊の主力を失ってからの日本の守りは陸海軍の防空戦闘機隊に委ねられることとなった。というのも、アメリカはグアム、サイパンから「超空の要塞」Ｂ－２９で長駆飛行の戦略爆撃を行ない、日本の工業力の根底を脅かしていたからである。その為日本の抗戦能力は日を追う毎に目に見えて低下して行った。

そして、アメリカは護衛戦闘機の発進基地として、またＢ－２９の緊急着陸用の基地として硫黄島を必要とした為、硫黄島に対し上陸を開始した。硫黄島を巡って争われた戦いは、栗林中将率いる小笠原兵団が硫黄ガスの吹き出す地獄のような暗闇の中で総延長約１８㎞もの地下坑道を掘りあげ、徹底した戦略的持久作戦に出たことにより寸土を争う激戦となった。島の形が変わるほどの猛砲爆撃も小笠原兵団が執念で掘り上げた地下坑道には効き目がなかったのである。当初５日で同島を占領するとしていたアメリカ軍の意図に反して３５日間にも渡り戦われることとなったが、最終的には２万４千名の死傷者を出しつつも硫黄島はアメリカ軍の支配下におかれた。

硫黄島が激戦ののち陥落した為、Ｂ－２９による戦略爆撃は「リトルフレンズ」とあだ名された護衛戦闘機Ｐ－５１ムスタングの助けを得られることになり、本土防空隊はより過酷な戦闘を強いられることとなった。

４５年３月１４日頃、そのような状況下で日本軍は大輸送船団を含むアメリカの機動部隊がウルシー泊地を出港し九州方面に向かっているとの情報を得ていた。がしかし、正確な侵攻方向は不明のままである。はたして米艦隊の目的地は沖縄であろうか？台湾であろうか？それとも直接九州を目指すのか？いままさに飛び石作戦の最後の一石が置かれようとしていたのである。

昭和２０年３月頃の日本の状況を描いたシナリオです。史実では米軍の次の反攻地点は台湾であると読んだ日本軍は、沖縄の守備にあたっていた守備隊の一部である第９師団を台湾に回しました。皮肉な事に米軍はその第９師団の守っていた嘉手納海岸に上陸したのです。

ゲームでも米軍は沖縄を目指して北上してきます。台湾などから回せる戦闘部隊は全て沖縄に回しましょう。資源がＯＮならばバギオは食料不足により兵力不足になり、連合軍に取られてしまいますので勝利条件を満たす為には沖縄は死守しなければなりません。資源がＯＦＦならば、たとえ沖縄が取られてもラングーンを英軍に取られないようにさえ気をつければ勝利条件を満たすことは可能です。

| | |
|---|---|
| **シナリオ開始ターン** | **第３９５ターン** |
| **シナリオ終了ターン** | **第４０２ターン** |
| **日本占領根拠地** | **７１個** |
| **勝敗限界根拠地** | **７０個** |

## 保証カード

この度は当社のゲームソフトをお買い上げいただきありがとうございました。
この保証カードはユーザーサポートとして利用するため大切に保管してください。また登録番号は、保証カードを無くされたりした際に登録番号でサポートできますのでメモすることを忘れないでください。
アンケートはがきにつきましては、GAMユーザーとして、登録させていただきますので必要事項をご記入のうえ、ご返送をお願い致します。
この登録により新商品のご案内また、ディスクの破損、動作不良などの不都合が生じた場合のサポートをさせていただきます。

サポートタイム AM10～PM5
(月曜日～金曜日)


**株式会社ジー・エー・エム**
〒144 東京都大田区東蒲田1-1-20
橋本ビル
TEL. 03-3736-6879


写真協力：(世界の艦船) 海人社

郵便はがき

料金受取人
蒲田局承認
217

差出有効期限
平成8年6月
9日まで
(切手不用)

1 4 4 - □□

株式会社 ジー・エー・エム
販売部行

東京都大田区東蒲田1-1-20
橋本ビル

| 住所 | 〒 TEL. | | | |
|---|---|---|---|---|
| フリガナ / 氏名 | | | 男・女 / 才 | |
| 勤務先 学校名 | | | | |
| 商品名 | シナリオ集 | メディア(2HD、3.5HD) | | |
| 使用機種名 | | ハードディスク | (　MB) | |
| 購入日 | 年　月　日 | 購入店 | | |

# GAM ゲームアンケートカード

この度は弊社のソフトウェア「**シナリオ集**」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。今後の新製品の開発とご案内などにお役に立たせていただきますので下記のアンケートにご協力お願いします。

**●このソフトをどこでお知りになりましたか?**

1) 雑誌広告 [雑誌名 ]
2) 雑誌記事 [雑誌名 ]
3) 店頭商品　4) 店頭デモ　5) カタログ　6) 知人から
7) その他 [ ]

**●このソフトのどこに興味を持たれご購入なされましたか?**
(いくつでも可)

1) ジャンル　2) ゲーム内容　3) パッケージイラスト
4) ＧＡＭ商品　5) グラフィック
6) その他 [ ]

**●このソフトの評価をお願いします。**

| | 良←普→悪 | | 良←普→悪 |
|---|---|---|---|
| ゲームデザイン | 5 4 3 2 1 | グラフィック | 5 4 3 2 1 |
| サウンド | 5 4 3 2 1 | 操作性 | 5 4 3 2 1 |
| マニュアル | 5 4 3 2 1 | パッケージ | 5 4 3 2 1 |
| 価　格 | 5 4 3 2 1 | 総合評価 | 5 4 3 2 1 |

**●このソフトで特に良かった点・悪かった点を教えてください。**

良かった点
[ ]

悪かった点
[ ]

**●あなたの好きなジャンルは何ですか?** [ ]

**●あなたの好きなゲームのベスト3は何ですか?**

1位 [ ] 2位 [ ] 3位 [ ]

**●ご意見・ご希望をお書きください。**

[ ]

ご協力ありがとうございました。